

INSTALACION DE ESCENARIOS EN FS2004

Flight Simulator define "ZONAS" de escenarios, dentro de las cuales puede haber uno o varios escenarios; pero siempre se respeta la estructura:

NOMBRE DE LA ZONA

Scenery
Texture

Tienes 2 maneras:

1) "A lo Indio" es rápido pero de difícil vuelta atrás: consiste en considerar a toda la carpeta Addon Scenery como una "ZONA", entonces tiras adentro de la carpeta "ADDON SCENERY" en la subcarpeta SCENERY los archivos de extensión .BGL de todos los escenarios adicionales que vas agregando, y en la subcarpeta TEXTURE todas las texturas de esos mismos escenarios que vas agregando. Como desventaja tienes que al estar todos los escenarios juntos en una misma "ZONA", si quieres deshabilitar uno solo no puedes, a menos que lo borres a mano de esa carpeta, y te siguen quedando las texturas porque no sabes cual borrar. Como únicas ventajas tiene que si existen texturas especiales que se repiten en varios escenarios, el mismo archivo de textura sirve para todos los escenarios y no se repite, ahorrando algo de espacio en disco; y que al estar los escenarios en la "ZONA Común" llamada "Escenario Adicional", la carga es automática al reiniciar el juego, porque esa zona siempre está activa por default, a menos que luego la desactives desde la Biblioteca.

2) "Ordenadamente", que es la que recomiendo hasta que estén seguros que el escenario que agregan les gusta: consiste en crear para cada escenario una ZONA; es decir adentro de la carpeta ADDON SCENERY crear otra subcarpeta que será la Zona (por ejemplo SANU para San Juan), y recién adentro de ésta tener las sub-subcarpetas SCENERY y TEXTURE. Este método tiene la ventaja que si UN ESCENARIO NO TE GUSTA, lo podés desactivar temporalmente desde la Biblioteca (desmarcando el tilde de la zona que lo tiene); o incluso lo podés quitar definitivamente desde la misma Biblioteca y luego borrar la carpeta completa (SANU en este ejemplo), con lo cual se borran de tu disco exclusivamente las texturas de ese escenario que no te gustó, sin afectar otros.

Entonces el proceso "Ordenado" sería (supongamos con SANU)

- a) Copiar adentro de la carpeta Addon Scenery la carpeta SANU (que contiene subcarpetas llamadas Scenery y Texture)
- b) Entrar a la Biblioteca, elegir "Agregar ZONA", con el buscador encontrar la carpeta "SANU" y marcarla UNA SOLA VEZ CON EL

MOUSE (SIN ABRIRLA). Al quedar resaltada SANU, oprimir el botón ACEPTAR, OK, y salir del juego.

c) Al reingresar verás que en la pantalla inicial aparece una barra indicando que el juego agrega a la biblioteca tu nuevo escenario, lo cual puedes verificar entrando a la biblioteca y lo verás listado con la prioridad más alta (1) por ser el último cargado.

Cuando seas muy experto y vicioso de cargar muuuuuchos escenarios adicionales, que ya sepas que te los vas a quedar para siempre, tal vez te convenga que en vez de tener 5000 escenarios en 5000 ZONAS distintas (con lo cual la lista de la Biblioteca sería terrible), en vez de eso tal vez te convenga AGRUPAR escenarios adicionales por Zonas o Areas geográficas (por ejemplo por País, o por Provincia, o por Región Aérea, que se yo), definiendo entonces ZONAS más genéricas (por ejemplo Bs As) y allí adentro tirar los escenarios de toda la provincia de Buenos Aires y Cap Fed. (es solo un ejemplo de agrupamiento); o podés seguir la denominación de Regiones de la Fuerza Aérea.

Un saludo.

Nosferatu.